



Projetos Focados em ações Reais e Virtuais

Definição e Aplicação de Ações Reais

Os projetos gamificados são aplicados de forma real, a partir do seu uso físico como ação, atividade ou rotina de projetos que envolvam a gamificação como foco de interação entre o jogador proposto para a ação de game, que envolve uma pessoa ou grupo de pessoas.

As ações reais são provocadas por projetos que se utilizam do fator do ambiente real para criar um habitat gamificado para as ações proposta para interagir com o público envolvido.

Podem ser encontradas em brincadeiras de jogos de tabuleiro em ações em de merchandising em mercados, shopping que possuem anunciantes nessas ações conjuntas. Outro exemplo já citado em aulas anteriores é o caso da tirolesa do Rock Rio que é patrocinada no evento pela a marca da cervejaria Heineken. Como também provas de programas de *reality shows* como *Big Brother* Brasil, *MasterChef* Brasil que são apoiadas por marcas que envolvem seus produtos e serviços em divulgação nesses *reality shows* entre outros. Para descrever os projetos que ação reais são focados em dois tipos de projetos: jogo de tabuleiro e experiência ou dinâmica gamificada.

- **Jogos de Tabuleiro –** são formatos de games em eventos ou atividades publicitárias com foco de divulgação de marcas, produtos e serviços;

- **Experiência ou dinâmica gamificada –** são um conjunto de ações que são construídas para criar uma experiência junto com a marca, produto ou serviço, com foco em atrações de eventos, eventos próprios e ações específicas.



Desenvolvendo Ações Reais Gamificadas

As ações reais são focadas nos tipos de projetos de jogos de tabuleiro e Experiência ou dinâmica gamificada, que criam suas ações ou atividades gamificadas. Cada projeto possuem suas necessidades, especificações e diretrizes de projeto:

Jogos de Tabuleiro

Todo o projeto gamificado precisa se alinhar às características do processo de gamificação, que estão ligados: missão, regras de jogabilidade, grau de dificuldade, tarefas, recompensa, ganhos, desafios e obstáculos. Já para aplicar o desenvolvimento do projeto de jogo de tabuleiro, são construídas as dinâmicas e mecânicas através do tabuleiro e cartas. Os dados e piões são formas de jogar e representação dentro do jogo. A tabela 1 destaca a organização de projeto de jogos de tabuleiro:

Tabela 1: Organização de projetos de jogos de tabuleiro.

Descrição da Gamificação	Projeto de Jogos de Tabuleiro
Missão – Meta do Jogo; **Regras de Jogabilidade** – Regras de como o jogo deve ser jogado; **Grau de Dificuldade** – concepção intelectual para jogar; **Tarefas** – são as ações que o jogador precisa realizar no jogo; **Recompensa** – Premiação; **Ganhos** – Benefícios; **Desafios** – São dificuldade nas ações do jogo; **Obstáculos** – são interações no jogo para dificultar a fase.	**Tabuleiro** – mapa do game; **Cartas** – ações interativas e mecânicas do game; **Dados** – movimentação e dinâmicas; **Piões** – informativos do jogador.

Fonte: Autor

Experiência ou dinâmica gamificada

As experiências ou dinâmicas gamificadas são ações práticas gamificadas para integrar as pessoas através de atividades gamificadas para buscar engajamento, competição e entretenimento de forma individual ou grupo. As etapas de projetos são envolvidas em características de processos de gamificação e etapas de projeto, a tabela 2 apresenta os processo de gamificação e etapas de projetos de experiência ou dinâmica gamificada.

Tabela 2: Organização de projetos de experiência ou dinâmica gamificada.

Descrição da Gamificação	Projeto de Experiência ou dinâmica gamificada
Missão – Meta do Jogo; **Regras de Jogabilidade** – Regras de como o jogo deve ser jogado; **Grau de Dificuldade** – concepção intelectual para jogar; **Tarefas – são as ações que o jogador precisa realizar no jogo;** **Recompensa** – Premiação; **Ganhos** – Benefícios; **Desafios** – São dificuldade nas ações do jogo; **Obstáculos** – são interações no jogo para dificultar os jogadores.	**Modelo da campanha de *Advergames* (associativo, ilustrativo e demonstrativo) –** é o tipo de ação ou campanha publicitária; **Marca –** identidade visual do cliente; **Produto –** linha de produtos da campanha; **Cliente –** cliente do projeto; **Concorrente –** do mercado de fabricantes; **Consumidor –** público-alvo do projeto; **Ação Promocional –** é a proposta que a campanha que realizar; **Ação Gamificada (Experiência ou dinâmica) –** descrição do processo de jogabilidade do projeto proposto.

Fonte: Autor

Definição e Aplicação de Ações Virtuais

As ações virtuais são ações ou atividades que sejam integradas ao ambiente digital, onde o usuário/jogador possa criar interações de engajamento, competitividade e entretenimento entre os participantes. Os projetos que estão envolvidos no ambiente digital são: jogos digitais, aplicativos e sistemas.

- **Jogos Digitais –** são todos games gamificados;
- **Aplicativos e Sistemas –** são projetos que possuem integração na sua estrutura gamificada;

Desenvolvendo Ações Virtuais Gamificadas



As ações virtuais são ações no ambiente digital, podendo ser dentro de sites, plataformas web, mobile, aplicativos e até sistemas que possuem estruturas gamificadas. Os projetos que proporcionam ações virtuais estão constituídos de três formatos: jogos digitais, aplicativos e sistemas.

Jogos Digitais

O desenvolvimento de projetos de jogos digitais é focado em duas instâncias criativas: a primeira é o processo de gamificação para o jogo e a segunda é a estrutura de projeto do game. A tabela 3 apresenta o processo criativo de gamificação e as etapas de projetos de jogos 2D e 3D.

Tabela 3: Organização de projetos de jogos digitais.

Descrição da Gamificação	Projeto de Jogos Digitais
Missão – Meta do Jogo; **Regras de Jogabilidade** – Regras de como o jogo deve ser jogado; **Grau de Dificuldade** – concepção intelectual para jogar; **Tarefas – são as ações que o jogador precisa realizar no jogo;** **Recompensa** – Premiação; **Ganhos** – Benefícios; **Desafios** – São dificuldade nas ações do jogo; **Obstáculos** – são interações no jogo para dificultar os jogadores.	**Criação do GDD –** projeto do game; **Criação da Planta Baixa do Game –** projeto interativo do game; **Planejamento de Interface com o Usuário(jogador) –** projeto de interface do game; **Concept Arts –** desenho conceitual do projeto do game; **Processo 2D –** são etapas de trabalho para projetos 2D; **Processo 3D –** são etapas de trabalho para projetos 3D; **Produção de Áudio –** são os estudos de trilha, música e efeitos sonoros; **Linguagem de Programação –** programação usadas no game; **Engine** - programa para montar o game; **Implementação –** integração entre jogo, interface e programação; Play Game – primeiro teste do jogo; **Jogabilidade** - estudo sobre dinâmicas e mecânicas do game; Testes – avaliação de jogabilidade para o game; **Finalização** – apresentação do protótipo de jogo jogável; **Lançamento –** chegada até o cliente.

Fonte: Autor

Aplicativos e Sistemas

As ações virtuais de projetos gamificados podem ser aplicadas aos aplicativos e sistemas de duas formas: a primeira é um game em formato dos dois produtos (aplicativos e sistemas) digitais e a segunda possibilidade é na estrutura do produto digital que pode ter sido construído de forma gamificada. A tabela 4 descreve o processo criativo e as etapas de projetos para aplicativos e sistemas.

Tabela 4: Organização de projetos de aplicativos e sistemas.



Descrição da Gamificação	Projeto de Aplicativos e Sistemas
Missão – Meta do Jogo; **Regras de Jogabilidade** – Regras de como o jogo deve ser jogado; **Grau de Dificuldade** – concepção intelectual para jogar; **Tarefas – são as ações que o jogador precisa realizar no jogo;** **Recompensa** – Premiação; **Ganhos** – Benefícios; **Desafios** – São dificuldade nas ações do jogo; **Obstáculos** – são interações no jogo para dificultar os jogadores.	**Aparelho –** escolha do aparelho para o app; **Sistema Operacional –** sistema do aparelho usado; **Navegação –** é horizontal ou vertical dependo do app; **Estilo do App –** pode ser appweb, nativo ou híbrido; **Arquitetura da Informação –** planejamento de informação do app; **Fluxo de Navegação –** navegação do app; **Wireframe, Layout e Mocap -** construção da interface; **Marca e Posicionamento –** identidade visual para projetos digitais; **Menu, bar e ícone –** processo de usabilidade do app; **Grid focado no modelo do projeto ou adaptativo as multiplataformas de acesso –** são apps ou sistemas que rodam em várias plataformas; **Paleta de Cores e Tipografia –** organização e informação da interface; **Prototipação e Adaptação do protótipo a etapa de desenvolvimento –** modelo do app.

Fonte: Autor

Conteúdo Bônus

Assista à reportagem sobre Gamificação do canal TV Brasil, que descreve a evolução dos games e o surgimento da gamificação e sua aplicabilidade.

Nome do vídeo: A gamificação no cotidiano | Ciência é Tudo

Canal: TV Brasil

Plataforma: Youtube



Referência Bibliográfica

SCHOTTLER, B. **Jogos de movimento para a 3a idade.** Vozes: 2018.

FIALHO, N. N. **Jogos no ensino de química e biologia.** Intersaberes: 2013.

BARBOSA, R. M. (Coord.). **Aprendo com jogos.** Autêntica: 2014.

Ir para exercício